MANUAL DE INSTRUÇÕES

Este selo garante que a Nintendo aprovou a qualidade deste produto e que este está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu produto Nintendo.

Lê atentamente este manual de instruções para assegurar a máxima diversão com o teu novo jogo. Guarda-o para futura referência.

Procura o selo de qualidade Nintendo em todos os produtos que adquirires. Este selo garante que a Nintendo® procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu sistema Game Boy.

Antes de começar a jogar, lê atentamente este manual de instruções e segue os procedimentos correctos de operação. Conserva-o para consultas futuras.

PRECAUÇÕES A TER COM A TUA CASSETE:

1) Se jogares por períodos longos, faz um intervalo de 10 a 15 minutos de hora a hora.
2) Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tentes desmontar a cassete.
3) Não toques nos terminais, nem deixes entrar água, sob risco de avarias irreparáveis na cassete e/ou Game Boy.
4) Não limpes a cassete com solventes voláteis tais como benzina, diluentes ou álcool.
5) Antes de introduzir ou retirar a cassete, certifica-te sempre que o teu Game Boy Advance está desligado.
6) Guarda a cassete na respectiva caixa de protecção, sempre que deixes de a usar.

© 2001, 2002 NINTENDO/CAMELOT. TM e ® são marcas registadas da Nintendo Co., LTD. © 2002 NINTENDO. Todos os direitos reservados.

ESTA CASSETE DE JOGO INCLUI UM MODO MULTIJOGADOR QUE REQUER UM CABO GAME LINK™ DO GAME BOY ADVANCE.

CONDIÇÕES DE GARANTIA

CONCENTRA – Produtos Para Crianças, S.A., como distribuidor exclusivo da **NINTENDO** para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 1 ano** para todos os produtos Nintendo que comprares em **AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO**.
Em caso de avaria, ou qualquer dúvida, contacta o telefone **21 940 5800**.
Sempre que um produto Nintendo apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, e desde que aquela não se deva a negligência, acidente, utilização inadequada do produto, ou tentativa de reparação por técnico não autorizado por **CONCENTRA – Produtos Para Crianças, S.A.**, responsabilizar-nos-emos pela sua reparação ou troca, num prazo máximo de 8 dias úteis, desde que acompanhado pela respectiva PROVA DE COMPRA.
Entende-se por Prova de Compra a factura onde conste produto, data de aquisição, nº de contribuinte e nome do Agente Autorizado Nintendo. Após terminar a garantia, em caso de avaria ou qualquer dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Apoio ao Consumidor. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.

TABELA DE CONTEUDOS

Um Poder Proibido é Descoberto 4
Dominar os Controlos 4
O Começo da Aventura 5
Menu Start
- Novo Jogo 5
- Continuar 6
- Copiar 6
- Eliminar 6
- Batalha 6

Os Peritos 7
Djinn - Os Espiritos Elementares 8
Viajando pelas Terras 9
Comandos de Campo
- Sinergias 9
- Djinn 10
- Itens 13
- Status 15

As Classes das Personagens 17
Lojas, Inns e Santuários 18
Menu de Pausa 20
Combatendo os Inimigos 20
Comandos de Pré-Batalha
- Combater 21
- Fugir 21
- Status 21

Comandos de Batalha 21
- Atacar 22
- Sinergia 22
- Djinn 23
- Summon 24
- Item 26
- Defender 26

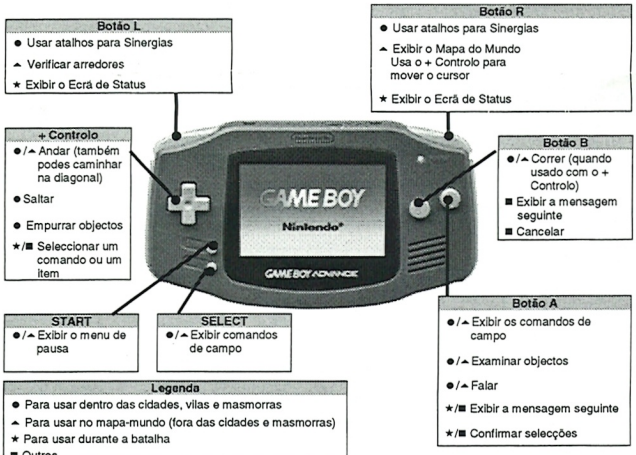
A Arena 26
Summons 28
Personagens e Lista de Classes 29
Lista de Djinn 29
As Sinergias disponiveis fora de Batalha 30
Mapa do Mundo 32
Usar o Cabo Game Link™ do Game Boy Advance™ 31

UM PODER PROIBIDO É DESCOBERTO

Aconchegada pelo Monte Aleph, o pico mais sagrado do continente de Angara, existia uma vila pacata chamada Vale. Durante várias gerações, os anciões desta remota comunidade foram os guardiães do Santuário Sol -um templo antigo na encosta da montanha que por muitos anos guardou o segredo da Ciência Antiga da Alquimia.

Agora, esse segredo foi quebrado. Uma figura misteriosa está a tentar soltar os Poderes da Alquimia sob o Mundo, um poder tão forte que aquele que possuir todo esse poder, pode satisfazer qualquer dos desejos do seu coração - ficar rico, tornar-se imortal, e até deter o poder para destruir o Mundo. Assim que os poderes combinados dos quatro Elementos - Terra, Água, Vento e Fogo que ao se reunirem formam uma só matéria -for liberto, o Mundo cairá nos pés de quem os possuir. Se este horrível destino tiver que ser evitado, então terá que emergir um espírito bravo!

DOMINAR OS CONTROLOS



O COMEÇO DA AVENTURA

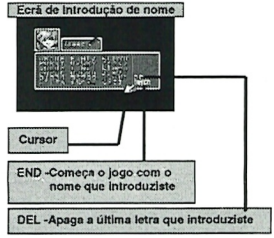
Introduz a cassete de jogo Golden Sun™ no teu Game Boy Advance™ e liga-o (ON). Quando o Ecrã de Título aparecer, pressiona START para exibir o menu principal.

Ecrã de Título

A primeira vez que jogas

Depois do **Ecrã de Título**, o **Ecrã de Introdução de Nome** vai automaticamente aparecer. Move o cursor com + Controlo para seleccionar letras e pressiona o Botão A para as introduzires. Se quiseres eliminar letras, pressiona o Botão B ou escolhe DEL (Apagar) no lado direito do ecrã. Depois de introduzires o nome da personagem, escolhe END (Finalizar) no lado direito do ecrã e pressiona o Botão A para confirmar. A tua aventura vai então começar.

Ecrã de introdução de nome



Depois de Gravar um Jogo

Se já tens dados de jogo gravados, o **Menu Start** aparece depois de pressionares o START no **Ecrã de Título.** Se gravares um jogo completo, não vais poder continuar esse jogo. Só a opção ERASE (Eliminar) e BATTLE (Batalha) é que estarão disponíveis no **Menu Start.**

Menu Start

MENU START | Novo Jogo

Ao começar um novo jogo, selecciona NEW GAME (Novo Jogo) e pressiona o Botão A. Vais ver depois o Ecrã de Introdução de Nome. Introduz o teu nome como descrito anteriormente, depois escolhe END (Fim) e pressiona o Botão A para confirmar.

- Se já tiveres três ficheiros de dados gravados, a opção NEW GAME não aparece no **Menu Start**

MENU START | Continuar

Ao usar um ficheiro de dados de jogo prévio, podes continuar a jogar do último ponto de gravação. Escolhe o ficheiro de dados de jogo que desejas continuar com o + Controlo, e pressiona o Botão A.

- Ficheiro de dados -Nome da personagem principal e o local de gravação.
- Conteúdo do ficheiro seleccionado
- Tipos e números de Djinn: (Da esquerda) Djinn Terra, Djinn Água, Djinn Fogo, Djinn Vento.
- Nome da personagem principal, o seu nível, a sua classe, o número de moedas e horas jogadas.

DICA RÀPIDA! Podes gravar a qualquer altura!
No Golden Sun, podes gravar o jogo a qualquer altura, excepto durante certos eventos e durante batalhas.

MENU START | Copiar

Podes copiar o conteúdo de um ficheiro de dados de jogo para outro. Selecciona o ficheiro que queres copiar com o + Controlo e pressiona o Botão A. O ficheiro seleccionado será automaticamente copiado para um ficheiro de dados vazio.

▸ Se já tiveres três ficheiros de dados gravados, a opção NEW GAME não aparece no **Menu Start.**

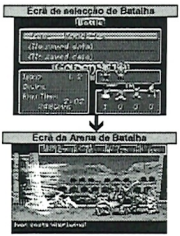
MENU START | Eliminar

Escolhe esta opção para eliminares um jogo gravado. Selecciona o ficheiro de dados que desejas eliminar com o + Controlo e pressiona o Botão A. Ficheiros de dados eliminados não podem ser recuperados, portanto tenta ter a certeza absoluta que o queres mesmo eliminar.

MENU START | Batalha

Ao usar um ficheiro de dados gravado, podes combater com monstros que já tenhas derrotado no jogo, ou podes reunir a tua equipa contra um grupo de amigos. Para desafiares um amigo, vais precisar de dois sistemas Game Boy Advance, duas cassetes de jogo Golden Sun com jogos gravados e um Cabo Game Link™.

▸ Se alguém da tua equipa tiver um Djinn, a opção BATTLE não vai aparecer no **Menu Start.**



OS PERITOS

Aqueles que estão aptos a usar Sinergias, ou energias psíquicas, são chamados PERITOS. Eles carregam o sangue dos anciões que morreram durante os anos negros na qual a sua civilização foi misteriosamente eliminada. Eles detêm o poder da Sinergia, que tem as suas raízes seladas na alquimia de arte.

ISSAC (CAVALEIRO)

Perito da Terra: 17 anos
A personagem principal do Golden Sun, Issac nasceu e foi criado em Vale. Ele detém a Sinergia da Terra e ostenta uma grande habilidade com a espada.

GARET (GUARDA)

Perito do Fogo: 17 anos
Amigo de infância de Issac, o Garet detém a Sinergia do Fogo e é abençoado com uma grande capacidade física, que faz dele um grande guerreiro.

JENNA (USO DE FOGO)

Perito do Fogo: 17 anos
Jenna vivia feliz com a sua família em Vale até à noite em que uma tempestade feroz tirou a vida ao seu irmão mais velho...

MIA (PROFETA DA ÁGUA)

Perito da Água: 17 anos
Uma descendente do clã dos anciões que protegeram a Casa Iluminada de Mercúrio, Mia detém a Sinergia da Água. Usando os poderes de cura da água, ela ajuda Issac e os outros na aventura.

IVAN (PROFETA DO VENTO)

Perito do Vento: 15 anos
Criado por um mercenário na cidade de Kalay, Ivan detém a Sinergia do Vento. Como os Peritos são raramente vistos em Kalay, Ivan é considerado um estranho por muita da sua gente.

Os inimigos de Issac

Estes são alguns dos personagens misteriosos que vais conhecer na tua aventura.

FELIX

MENARDI

SATUROS

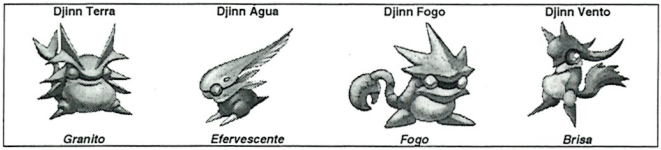
ALEX

DJINN - OS ESPÍRITOS ELEMENTARES

Os Djinn são espíritos da Terra, Água, Fogo e Vento: os quatro elementos que fazem toda a matéria. Vais encontrar muitos Djinn durante as tuas viagens e podes captura-los, derrotando-os em batalha. Usando os seus poderes sabiamente, podes aumentar as habilidades da tua personagem.

Os quatro tipos de Djinn

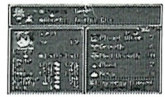
Os Djinn podem ser divididos por atributo em quatro tipos: Terra (Vénus), Água (Mercúrio), Fogo (Marte), e Vento (Júpiter). Em adição aos Djinn introduzidos em baixo, vais encontrar outros Djinn de cada tipo na tua aventura. Os quatro Djinn em baixo representam cada elemento.



Os Djinn tornam a tua personagem mais forte!

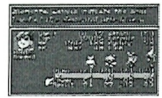
Usa o poder dos Djinn para melhorar as habilidades das tuas personagens para que lhes seja permitido lutar com mais eficiência nas batalhas.

Efeitos do Djinni PT. 1: Preparar um Djinn! afecta a tua classe!



Quando preparas um Djinni para uma personagem, a classe da personagem pode mudar. Mudar as classes pode criar alguns atributos e também pode permitir que uses Sinergias que antes não eras capaz de usar. As classes das tuas personagens vão mudando de acordo com o tipo de Djinni que colocas. Tenta colocar diferentes tipos de Djinni para veres o que acontece.

Efeitos do Djinni PT. 2: Aumenta os atributos!



Quando colocas um Djinni, os atributos da tua personagem relacionados com aquele tipo de Djinni aumentam. Por exemplo, se colocares um Djinni Fogo, o poder de ataque de base-fogo vai aumentar. Ao mesmo tempo, a resistência para com inimigos de fogo também aumenta.

Efeitos do Djinni PT. 3: Solta os Djinn em batalhas!

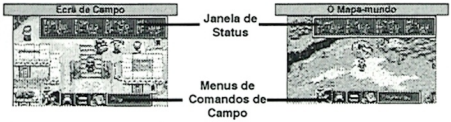
Quando soltas um Djinni em batalha que estava colocado na tua personagem, esse Djinni vai-te ajudar no combate. Cada Djinni tem um poder único, portanto tenta soltar diferentes tipos de Djinni para veres o que eles fazem!

Efeitos do Djinni PT. 4: Usa os Djinn para fazeres um Summon!

Depois de teres solto um Djinni numa batalha ou colocado em Djinni em *standby*, vais poder usar o comando SUMMON para chamares um espírito poderoso. Podes chamar muitos espíritos diferentes, e quanto mais Djinn chamares, mais forte fica o espírito.

VIAJANDO PELAS TERRAS

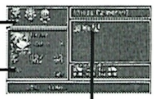
Durante a tua aventura, vais viajar por muitas partes do mundo. Enquanto viajas, pressiona o Botão A no mapa do mundo, nas cidades ou nas masmorras para exibir o status da tua equipa (nome, HP e PP correntes) e um menu de comandos de campo. Se pressionares o Botão A quando há um objecto ou uma pessoa directamente à tua frente, vais poder examinar esse objecto ou falar com a pessoa. Em baixo está uma explicação dos comandos de campo.



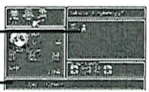
COMANDOS DE CAMPO | Sinergias

Como usar as Sinergias

1 Pressiona esquerda ou direita com o + Controlo para seleccionar a personagem que tem a Sinergia que desejas usar, depois pressiona o Botão A.

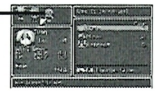


2 Pressiona cima ou baixo no + Controlo para seleccionar a Sinergia que desejas usar, depois pressiona o Botão A. Se tiveres mais de cinco tipos de Sinergias, pressiona esquerda e direita no + Controlo para veres todas as Sinergias. Também podes pressionar os Botões L e R para mudar de personagem. Quando escolhes Sinergias que afectem objectos físicos (Move, Catch, etc.) elas activam-se assim que as escolhes aqui.

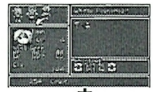


3 Ao usar uma Sinergia que afecte outra personagem (Cure, Ply, etc.), tens que depois seleccionar a personagem na qual vais usar a Sinergia com o + Controlo, pressionando depois o Botão A.

Personagem que está a utilizar a Sinergia

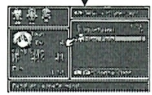


Definir atalhos para as Sinergias



Podes achar vantajoso criar um atalho para alguma Sinergia que estejas a usar com mais frequência. Utiliza os Botões L e R para que possas pressionar um só botão para activar essa Sinergia.

1 Pressiona esquerda ou direita no + Controlo para seleccionar a personagem que tem a Sinergia em que desejas criar atalho, depois pressiona o Botão L ou R em que queres definir o atalho.

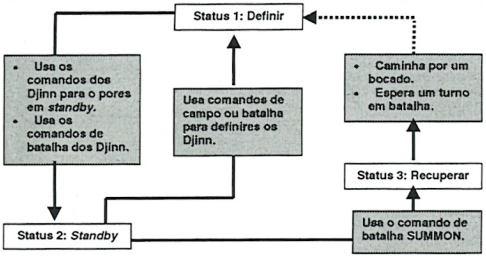


2 As Sinergias que podem ser definidas com atalho estão destacadas. Usa o + Controlo para escolher a Sinergia, e pressiona o Botão A para definir o atalho.

COMANDOS DE CAMPO | Djinn

Usa este comando para definir os Djinn às personagens ou para trocar Djinn entre personagens.

DICA RÁPIDA! Status dos Djinn
Os Djinn têm três tipos de status. Dependendo do seu status, os comandos disponíveis dos Djinn em campo e em batalha são alterados.



Pressiona Select para aprenderes mais!

Quando pressionas Select no **Ecrã de Selecção de Djinn**, uma explicação detalhada das regras importantes para usar os Djinn aparece. Pressiona cima ou baixo no + Controlo para seleccionar entre os sete tópicos e pressiona o Botão A para ler o tópico.

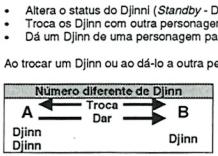
Esta informação é muito importante portanto tenta ler tudo.

Opções disponíveis com o comando de campo dos Djinn

- Altera o status do Djinni (*Standby* - Definido)
- Troca os Djinn com outra personagem
- Dá um Djinn de uma personagem para a outra

Ao trocar um Djinn ou ao dá-lo a outra personagem, as condições seguintes aplicam-se.

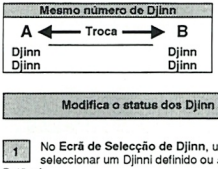
Número diferente de Djinn



A personagem A pode dar ou trocar Djinn para a personagem B, que tem menos Djinn. A personagem B só pode trocar Djinn com a personagem A, que tem mais Djinn.

▸ Não podes trocar ou dar Djinn em recuperação.

Mesmo número de Djinn



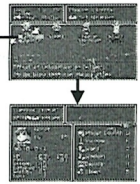
Quando duas personagens têm o mesmo número de Djinn, eles podem trocar Djinn entre eles, mas não podem dar Djinn. Os Djinn só podem ser trocados um de cada vez.

Modifica o status dos Djinn (*standby* - definido)

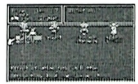
1 No **Ecrã de Selecção de Djinn**, usa o + Controlo para seleccionar um Djinni definido ou *standby*, e pressiona o Botão A.

Pressiona o Botão L no **Ecrã de Selecção de Djinn** para ver o status e a Sinergia da personagem que detém o Djinn que tu seleccionares.

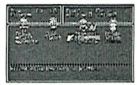
- **Branco indica Djinn activado**
- **Vermelho indica Djinn *standby***
- **Amarelo indica Djinn a recuperar**



Mudar o status com o Botão R



1 No **Ecrã de Selecção dos Djinn**, podes alterar o status de um Djinn entre DEFINIDO e STANDBY pressionando o Botão R. Quando manténs pressionado o Botão R e pressionas SELECT, todos os Djinn no ecrã vão alternar entre DEFINIDO e STANDBY.

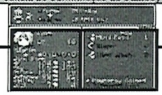


2 As palavras SET (Definido) e STANDBY aparecem em cima dos nomes dos Djinn. Podes alterar o status apontando o cursor na direcção destas palavras e pressionando o Botão A.

3 Uma janela a perguntar-te se confirmas a tua decisão de alterar o status de DEFINIDO para STANDBY vai aparecer. Certifica-te de que aprovas as alterações dos teus atributos e Sinergias, depois pressiona o Botão A se quiseres fazer a alteração. Se quiseres cancelar, pressiona o Botão B para regressar ao ecrã anterior.

Status da Personagem
Quando o status dos Djinn altera-se, altera-se também o status e a classe da personagem. Usa este ecrã para confirmar as alterações. Os atributos que forem melhorados serão iluminados de amarelo, enquanto que os que piorarem serão iluminados de vermelho.

Janela de Confirmação de Standby



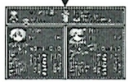
Sinergia das Personagens
Em casos em que a Sinergia das personagens altera-se devido à alteração do status do Djinn, novas e adicionais Sinergias aparecem em amarelo, a Sinergia que é perdida aparece a vermelho. Quando aparece uma seta ao lado do número no topo direito do ecrã, usa o + Controlo para ver a janela de Sinergia.

Trocar de Djinn

1 No **Ecrã de Selecção de Djinn**, usa o + Controlo para seleccionar um Djinn, depois pressiona o Botão B.

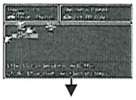
2 Podes trocar Djinn com personagens que tenham o comando TRADE (Trocar) debaixo deles.

3 O status das duas personagens que estão a trocar Djinn vai aparecer. Pressiona o Botão R neste ecrã para trocar entre as duas personagens com Sinergias. Quando houver mais do que uma janela de Sinergia, usa o + Controlo para mover entre as duas janelas.



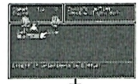
4 Depois de confirmares todas as alterações, pressiona o Botão A para trocar de Djinn. Se decidires cancelar a troca, pressiona o Botão B para regressar ao ecrã anterior.

Entregar Djinn

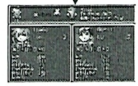


1 No **Menu de Selecção de Djinn**, selecciona o Djinn e pressiona o Botão A.

2 Podes dar o Djinn a qualquer personagem que tenha o comando GIVE (Entregar) debaixo deles. Selecciona uma personagem e pressiona o Botão A.

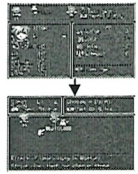


3 O status da personagem que dá o Djinn e a personagem que recebe o Djinn são exibidos no lado esquerdo e direito do ecrã, respectivamente. Pressiona o Botão R neste ecrã para ver a Sinergia da personagem que dá e a que recebe o Djinn. Quando existirem mais do que uma janela de Sinergia, usa o + Controlo para mover entre as janelas.



4 Depois de confirmares todas as alterações, pressiona o Botão A para trocar de Djinn. Se decidires cancelar a troca, pressiona o Botão B para regressar ao ecrã anterior.

Os Djinn também afectam as classes das personagens.



COMANDOS DE CAMPO | Itens

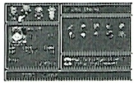
Podes comprar itens nas lojas e encontrá-los nos cofres. Com o comando ITEM, podes usar itens, equipá-los, e dar a outras personagens. Cada personagem pode carregar até 15 diferentes tipos de itens. Uma personagem só pode carregar 30 unidades de cada item.

Aparecem muitos diferentes tipos de itens no jogo. Alguns deles produzem efeitos especiais quando equipados, enquanto outros podem-te dar a habilidade de usar novas Sinergias.

Espada Comprida | **Chapéu de Couro** | **Escudo de Madeira** | **Planta de Cura**

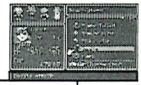
Usar e Dar Itens

Usa o + Controlo para seleccionar a personagem que tem o item que queres usar ou dar, depois pressiona o Botão A.

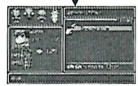


Depois usa o + Controlo para seleccionar o item que queres usar ou dar. Quando houver mais do que uma janela de itens, usa o + Controlo para mover entre as janelas.

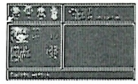
Descrição do item seleccionado



Quando seleccionas uma armadura ou uma arma que não esteja equipada, a mudança causada no teu status por equipares esse item é exibida no lado esquerdo do ecrã. Depois de seleccionares um item e pressionares o botão A, usa o + Controlo para seleccionar USE (Usar) ou GIVE (Dar), depois pressiona o Botão A.

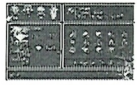


Usa o + Controlo para seleccionar a personagem a que vais dar o item ou a que vais usar. Ao dar um item em que a personagem pode equipar, vais ver uma janela a perguntar se queres equipar o item. Escolhe YES (Sim) ou NO (Não), depois pressiona o Botão A.

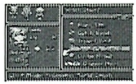


Equipar e Remover Itens

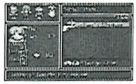
Usando o + Controlo, selecciona a personagem que carrega o item que queres equipar ou remover e pressiona o Botão A.



Selecciona o item que queres equipar ou remover, depois pressiona o Botão A. Pressiona esquerda ou direita no + Controlo para ver mais janelas de itens. Quando seleccionas uma armadura ou arma que não está equipada, os efeitos de equipa-los vai aparecer no lado esquerdo do ecrã.

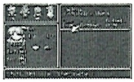


Selecciona EQUIP (Equipar) ou REMOVE (Remover) com o + Controlo e pressiona o Botão A. Quando escolhes Remove, as alterações que vão ser feitas ao teu status aparecem no lado esquerdo do ecrã.



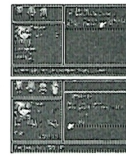
Detalhes de Itens

Escolhe esta opção para exibir no lado direito do ecrã os efeitos de usar ou equipar um item. Também pode mostrar a quantidade desse item que carregas.



Largar um Item

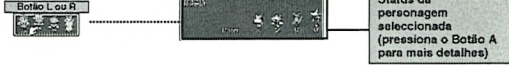
Podes largar um item que não precises mais. Se estiveres a carregar mais do que uma unidade desse item que queres largar, então pressiona para cima ou para baixo no + Controlo para seleccionar o número do item que queres largar e pressiona o Botão A. Vai aparecer uma janela, a perguntar-te se queres confirmar o comando de largar o item. Selecciona YES (Sim) para largar o item ou selecciona NO (Não) para cancelar, depois pressiona o Botão A. Tem cuidado para não largares nenhum item que necessites! (Alguns itens importantes não podem ser largados.)



COMANDOS DE CAMPO | Status

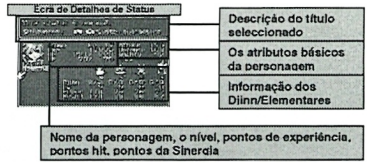
Podes usar o STATUS para confirmar os detalhes das habilidades e atributos da tua personagem. Também podes pressionar SELECT para ver uma lista do teu Djinn.

Pressiona o Botão L ou R para reordenar a equipa, movendo a personagem para a esquerda ou direita.



Ecrã de Detalhes de Status

Quando seleccionas uma personagem e pressionas o Botão A, o status detalhado dessa personagem aparece. Se alinhares o cursor com um título neste ecrã, a descrição desse título vai aparecer no topo do ecrã.



Informação do Ecrã de Status

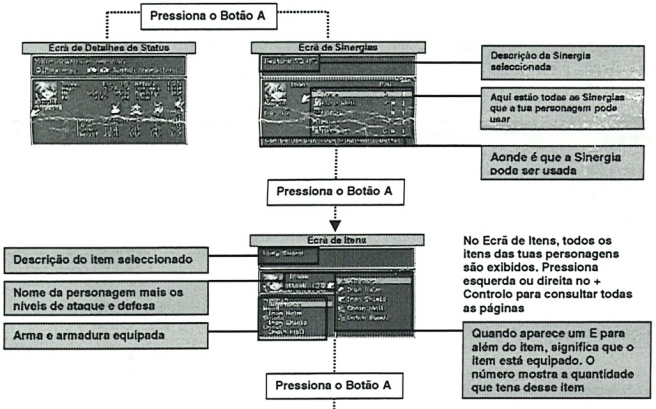
Nível - Pontos de Experiência - HP - PP	
Título	Descrição
LV	O nível actual da tua personagem.
EXP	Vence batalhas para ganhar Pontos de Experiência e assim aumentar o nível da personagem. Aponta aqui o cursor para veres quantos pontos necessitas para aumentar o nível.
HP	Estes são os Pontos de Dano HP (o número de danos que o personagem pode sofrer). O número à esquerda é o teu HP corrente e o número à direita é o máximo HP. Quando o teu HP atinge 0, morrer em batalha.
PP	Estes são os Pontos de Sinergia PP (o número de pontos disponíveis para usar Sinergia).). O número à esquerda é o teu PP corrente e o número à direita é o máximo PP. O número de PP desce assim que usas alguma Sinergia.

Os atributos básicos da tua Personagem	
Título	Descrição
ATAQUE	Quanto maior for, mais danos causam os teus ataques directos.
DEFESA	Quanto maior for, menos danos sofres dos ataques directos dos inimigos.
AGILIDADE	Quanto maior for, mais rápido podes atacar nos combates.
SORTE	A sorte aumenta a tua chance de evitar ataques especiais.

Informação dos Djinn / Elementos	
Título	Descrição
DJINN	Isto mostra o teu Djinn definido e o número total de Djinn para cada um dos quatro elementos.
LV	Quanto maior for a avaliação, mais probabilidades tem a personagem de usar esse elemento.
PODER	Isto mostra o poder elementar de cada elemento. Quanto maior for a avaliação, maior é o dano causado com os ataques dos elementos.
RESISTENCIA	Quanto maior for a avaliação, menos danos recebes dos ataques elementares.

Ecrã de detalhes nas alterações de status

No **Ecrã de Detalhes de Status,** podes aceder a outros ecrãs de informação de status pressionando certos botões. Em alguns ecrãs, também podes pressionar os botões L e R para ver a informação de status dos outros personagens.



Pressiona o Botão A no **Ecrã de Itens** para regressar ao **Ecrã de Detalhes de Status.**

Dica Rápida! Disposição do Status
Quando um monstro executa um ataque especial na tua batalha, esse ataque pode causar uma nova disposição do status. Estas disposições podem ser removidas com outros tipos de Sinergias ou visitando um SANTUÁRIO.

VENENO
Sofres danos enquanto está envenenado. Remove este status com um Antidote ou Cure Poison.

PICADA
A tua personagem fica paralisada e incapaz de se mover. Remove este status com Restore ou Elixir.

ABATIDO
A tua personagem é abatida em combate e não pode lutar. Remove este status num Santuário ou usando Water of Live ou Revive.

ILUSÃO
A tua personagem vai sofrer ilusões que originam alguns ataques falhados. Remove este status com Restore ou Elixir.

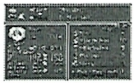
ADORMECER
A tua personagem fica adormecida e incapaz de se mover. Remove este status com Restore ou Elixir.

Existem outras disposições de status.

O status Ilusão, Picada e Adormecer saem da personagem quando ela é abatida.

AS CLASSES DAS PERSONAGENS

Cada personagem pertence a uma classe particular. Essa classe pode mudar quando uma personagem define um remove um Djinn. Quando a classe de uma personagem altera, também alteram os atributos da personagem.

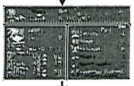


Um Exemplo de Alteração de Classes

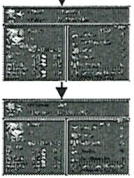
Quando o Issac, a personagem principal, não tem um Djinn definido, a sua classe é SQUIRE.

Depois de definir o Wind Djinn, Gust, a classe do Issac muda para APPRENTICE.

Depois de colocar o Wind Djinn em standby, ou remover do Issac, a sua classe volta para SQUIRE.



Agora, depois de definir o Fire Djinn Forge para o Issac, a sua classe torna-se BRUTE. Isto é um exemplo de alteração de classes.

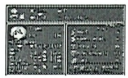


Os Efeitos de Alteração de Classes

Quando a classe de uma personagem muda, as seguintes alterações podem ocorrer:

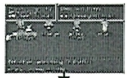
Os Atributos da Personagem Alteram-se
Quando a classe de uma personagem muda, os atributos da personagem também podem mudar. Os atributos podem subir, descer ou fazer ambos dependendo da alteração.

Alterações na Sinergia
A Sinergia disponível muda com a classe. Ao mudar de classe, tem cuidado para não desactivares nenhuma Sinergia que precises mais tarde. Verifica cuidadosamente todas as alterações antes de definires um Djinn.



Os Efeitos de Definição de Djinn

As classes das personagens mudam dependendo do tipo de Djinni definido. Djinn do mesmo tipo têm características individuais diferentes. Todas elas afectam os atributos das personagens quando definidos e podem ter variados efeitos quando libertados em batalha. Tenta coordenar os Djinn à tua personagem para que traga os melhores benefícios.



Se definires um Fire Djinn à tua personagem, o elemento fogo da tua personagem também vai aumentar, aumentando assim os danos dos ataques de fogo.

LOJAS, INNS E SANTUÁRIOS

Em muitas das cidades ou vilas que a tua equipa visita durante a aventura, vais encontrar LOJAS, INNS e outros locais que oferecem serviços que te podem ajudar na aventura.

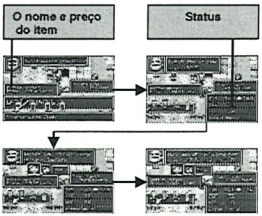
Armas, Armaduras e Itens de Lojas

Podes comprar armas, armaduras, HERBS e outros itens nestas lojas.

COMPRAR | **Comprar Itens**

Na loja selecciona os itens que queres comprar com o + Controlo e pressiona o Botão A. Quando existirem mais do que sete itens disponíveis, uma seta verde aparece no lado direito do ecrã. Podes usar o + Controlo para veres a lista e assim consultares os itens extra.

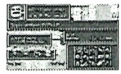
Selecciona a personagem que vai usar o item e pressiona o Botão A. Se a personagem pode equipar o item, as alterações do status da personagem vão aparecer no canto inferior do ecrã. Se não puder equipar o item então a mensagem CAN'T EQUIP (Não pode equipar) aparece na janela de status. Na Loja de Itens, uma lista dos teus itens e o número de unidades de cada um aparece no canto inferior direito do ecrã.



Uma personagem que recebe um item adquirido vai ser automaticamente questionado sobre se quer ou não equipar o item, desde que seja um item que a personagem pode equipar. Para equipar o item, selecciona YES (Sim) e pressiona o Botão A. Se não quiseres pressiona NO (Não).

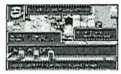
VENDER — **Vender Itens**

Podes seleccionar e vender itens nas lojas. O preço de venda vai aparecer e podes seleccionar YES (Sim) para vender ou NO (Não) para cancelar.



ARTEFACTOS — **Comprar Artefactos**

Algumas vezes, as lojas têm Artefactos raros disponíveis. Podes comprar estes itens da mesma forma que compras itens normais.



REPARAR — **Reparar um Item Quebrado**

Itens quebrados recebem uma marca X no **Ecrã de Itens**, mas eles podem ser reparados. Depois de verificar o custo do reparo, escolhe YES (Sim) para reparar ou NO (Não) para cancelar. Depois de reparar o item, vais pode-lo usar outra vez e a marca X é removida.

Inns

Passar a noite numa Inn faz recuperar todos os Pontos Hit (HP) e Pontos da Sinergia (PP) perdidos. Os custos variam de cidade para cidade. Ficar numa Inn não faz reviver personagens nem faz a cura de disposições de status.

Santuários

No Santuários, podes reviver uma personagem, curar venenos e remover outras disposições. Podes usar estes serviços apenas se algum membro da tua equipa tiver alguma destas disposições.

REVIVER — **Reviver Personagens**

Isto vai reviver qualquer personagem que tenha morrido em batalha.

CURAR VENENO — **Curar Personagens Envenenadas**

Isto vai curar uma personagem envenenada.

AFASTAR O MAL — **Ajudar Personagens Assombradas**

Isto vai remover os espíritos que assombraram uma personagem.

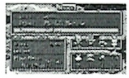
REMOVER MALDIÇÃO — **Ajudar Personagens Amaldiçoada**

Isto vai remover itens amaldiçoados da personagem.

MENU DE PAUSA

Excepto durante eventos ou batalhas, pressionar START faz parar o jogo e abre o **Menu Pausa.**

MENU PAUSA | Gravar a tua Aventura



Podem ser gravados três ficheiros. Escolhe um dos três ficheiros para gravar os teus dados, depois pressiona o Botão A para gravar. Se gravares dados por cima de um ficheiro que já esteja a ser usado, vais perder todos os dados desse ficheiro. Tem cuidado, porque assim não podes recuperar esses dados.

Não desligues (OFF) a consola ou não faças RESET enquanto estiver a gravar.

MENU PAUSA | Dormir

Esta função é conveniente por curtos períodos de tempo, no entanto se o **Modo Dormir** durar muito tempo, a energia desliga-se automaticamente. Deves sempre gravar o teu jogo e depois desligar (OFF) o Game Boy Advance.

MENU PAUSA | Alterar Definições

Altera as definições usando o + Controlo. Quando defines AUTO SLEEP (dormir automático) para ON (Ligado), o jogo vai-se desligar automaticamente se não pressionares nenhum botão durante algum tempo. Se pressionares os Botões L e R, podes regressar ao jogo.

Pressiona e mantém os Botões L e R por três segundos para passar ao **Modo Dormir.**

COMBATER INIMIGOS

Vais enfrentar muitos inimigos em batalha durante a tua aventura. Para além dos ataques directos com armas, também podes atacar com Sinergias ou com Djinn.

Batalhas do Início ao Fim

Quando encontras um inimigo numa masmorra ou no mapa-mundo, vais entrar em batalha. Ao início de cada batalha, podes escolher FLEE (Fugir), no entanto nem sempre vais conseguir.

Quando escolhes FIGHT (Lutar) podes surpreender o teu oponente e atacar primeiro, mas também podes ser apanhado de surpresa...

A batalha ocorre por turnos. Ao início de cada turno, tens que escolher uma acção para cada personagem da tua equipa. As personagens e inimigos fazem a sua vez conforme a sua agilidade.

As batalhas terminam quando todos os inimigos forem derrotados ou fugirem. Por outro lado, se todas as tuas personagens forem abatidas em batalha, o jogo acaba. Terás depois que recomeçar da última cidade ou masmorra que tenhas estado.

Comandos de Pré-Batalha

Antes de cada turno em batalha, vais ter a opção de escolher se queres combater ou não.

COMANDO **Lutar**

Escolhe este comando para começar o combate. Para descrição do comando lutar, consulta as páginas seguintes.

COMANDO **Fugir**

Escolhe este comando para tentar escapar sem lutar. Se não conseguires fugir, vais ter que sofrer o ataque do turno jogado pelos inimigos.

COMANDO **Status**

Escolhe este comando para verificar o status das personagens. Podes querer verificar o HP da tua personagem e a Sinergia disponível antes de entrar em batalha.

Regressar ao Comando de Pré-Batalha depois de escolher LUTAR
Pressiona o Botão B quando quiseres regressar ao comando de pré-batalha depois de escolheres LUTAR. Os comandos de pré-batalha também aparecem na batalha no início de cada turno.

Comandos de Batalha

Depois do Combate começar, podes usar seis comandos para combateres os inimigos.

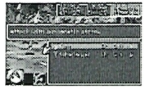
COMANDO DE BATALHA — Ataque

Escolhe este comando para fazer um ataque directo no inimigo usando uma arma equipada. Usa o + Controlo para mover o cursor para o inimigo que queres atacar e pressiona o Botão A. Se o inimigo escolher fugir ou for abatido antes de atacares, o teu comando muda automaticamente para DEFEND.

COMANDO DE BATALHA — Sinergia

Podes usar a Sinergia para atacar um inimigo ou para curar um membro da tua equipa. Usa o + Controlo para seleccionar a Sinergia que queres usar e pressiona o Botão A.

Depois, usa o + Controlo para seleccionar o alvo para a tua Sinergia. Alguns tipos de Sinergias têm maiores alcances do que outras.



DICA RÁPIDA! Coisas para não esquecer com a Sinergia
Cada tipo de Sinergia tem o seu alcance próprio. Sinergias com grandes alcances podem afectar múltiplos alvos. Ao atacar inimigos com Sinergia, considera estas diferenças cuidadosamente antes de escolheres o alvo.

Sinergias que afectam os alvos de variadas formas

As Sinergias que afectam múltiplos alvos de variadas formas têm um efeito devastador no inimigo ou membro da equipa que se encontra no meio da área afectada. Quanto mais longe do centro desta área, mais fraco será o efeito da Sinergia (existem excepções).

O inimigo do meio vai receber mais danos

Quando o Alcance se Altera

Dependendo de como escolhes o alvo para a Sinergia, o alcance da Sinergia também pode mudar. Na imagem à direita, a Sinergia que funciona com três inimigos é centrada no inimigo mais à direita. Neste caso, a Sinergia vai afectar apenas dois inimigos, e não três.

A Sinergia Altera-se depois de soltar um Djinn

Quando usas o comando Djinn para soltar um Djinni durante uma batalha, a classe da tua personagem e Sinergia disponível vai mudar. Lembra-te de considerar se ao libertares um Djinni ele não vai desactivar uma Sinergia que necessitas.

Não uses Sinergias em demasia

A Sinergia é conveniente, no entanto deves ter cautelas para não usares em demasia. Guarda sempre para quando mais precisas. Recuperas Pontos Psy (PP) quando ficas numa Inn e quando usas determinados itens. Ao caminhar também recuperas PP lentamente.

Exemplos de Sinergias

Neste jogo, vais poder usar muitos tipos de Sinergias. Alguns deles estão listados aqui.

SINERGIA TERRESTRE			
Nome	PP Necessário	Número Afectado	Efeito
CURE	3	1	Recupera 70 HP
QUAKE	4	3	Ataca com um tremor
GROW	4	1	Usa em batalha e...?
SPIRE	5	1	Ataca com uma estalagmite
CATCH	1	-	Trás objectos pequenos para ti
RETURN	6	-	Regressa à entrada de objectos

SINERGIA do FOGO			
Nome	PP Necessário	Número Afectado	Efeito
FLARE	4	3	Ataca com chamas
GUARD	3	1	Aumenta a defesa
FIRE	6	3	Ataca com bolas de fogo
HEAT WAVE	6	1	Ataca com o calor
MOVE	2	-	Move objectos na horizontal

SINERGIA da ÁGUA			
Nome	PP Necessário	Número Afectado	Efeito
HEAL	4	1	Recupera 100 HP
ANTIDOTE	2	1	Cura Venenos
CHILL	5	3	Usa em batalha e...?
DOUSE	5	3	Usa em batalha e...?

SINERGIA do VENTO			
Nome	PP Necessário	Número Afectado	Efeito
WHIRL-WIND	5	3	Ataca com um Tornado
RAY	6	3	Ataca com uma Tempestade
BOLT	4	1	Ataca com um raio
DELUDE	4	3	Iludir múltiplos inimigos

COMANDO DE BATALHA | **Djinn**

Este comando permite soltar um Djinni definido ou colocar em standby.

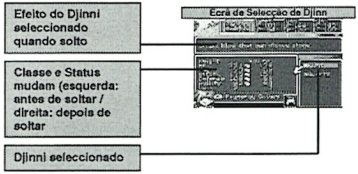
Condições para usar Djinn

Durante os combates, dependendo do estado do Djinni, vais poder fazer coisas diferentes com o comando DJINN. Quando todos os teus Djinn estão a recuperar, vais poder escolher o comando DJINN, no entanto não vais poder fazer nada.

Condição do Djinn
Definido
Standby
Recuperação

Opções de Comandos Djinn
Solta ou troca um Djinni em standby
Define um Djinni
Nenhum

Soltar Djinn Definidos



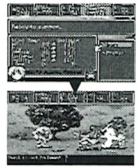
Primeiro selecciona um Djinni para usar. Podes soltar qualquer Djinni definido. O efeito de soltar um Djinni e alterações de status são exibidos. Depois de seleccionar um Djinni, pressiona o Botão A.

Quando soltas um Djinni, esse Djinni vai atacar um inimigo ou vai usar uma habilidade especial num membro da equipa. Dependendo no tipo de Djinni, podes ter que escolher um inimigo como alvo para o ataque ou um membro da equipa como alvo para a habilidade especial do Djinni.

Quando for o teu turno na batalha, o teu Djinni vai soltar o ataque ou a habilidade especial. O Djinni solto vai ficar em standby, e no próximo turno, vais poder usar o comando SUMMON.

Definir um Djinni em Standby

Primeiro selecciona um Djinni para definir. Podes definir qualquer Djinni cujos nomes apareçam a vermelho. A condição do Djinni e os efeitos no status provocados pela definição do Djinni aparecem no ecrã. Depois de seleccionares um Djinni, pressiona o Botão A.



Quando for a tua vez de atacares na batalha, vais poder definir o Djinni. No próximo turno, podes soltar o Djinni definido.

COMANDO DE BATALHA | Summon

Usar um Djinni em standby, podes fazer um Summon (invocar) a um espírito poderoso. Qualquer Djinni usado para fazer um Summon fica depois em recuperação.

O Básico de fazer um Summon

Para fazer um summon, tens que ter pelo menos um Djinni em standby. Com o número de Djinn adquiridos a aumentar, os tipos de espíritos a que podes fazer um Summon também aumenta.

Como fazer um Summon

1 Selecciona SUMMON e pressiona o Botão A. Usa o + Controlo para seleccionar o espírito que queres invocar e pressiona o Botão A.

DICA RÁPIDA! Qualquer um pode invocar!
Só podes controlar os Djinn que estão na tua posse com o comando DJINN, no entanto enquanto um membro da tua equipa tiver um Djinni em standby, qualquer um pode usar esse Djinni para invocar. Enquanto houver suficientes Djinn em standby, dois membros da equipa podem invocar o mesmo espírito no mesmo turno.

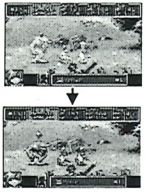
2 Selecciona os inimigos que o espírito invocado vai atacar. Pressiona esquerda ou direita no + Controlo para seleccionar o alvo, e pressiona o Botão A. Quando invocas um espírito, a tua força elementar do mesmo tipo que o espírito invocado sobe durante a duração do combate. Quanto mais forte for o espírito, mais a tua força elementar sobe.

DICA RÁPIDA! Os efeitos de Invocar

O número de Djinn em standby é exibido por tipo na **Janela de Selecção de Summon.** Sempre que usas um Djinn para invocar, estes números vão descer por número e tipo de Djinn usado para invocar. Quando estes números descem, desce também o número e tipo de espíritos que podes invocar. Claro que estes Djinn e espíritos nunca são usados no seu todo, portanto se recuperares um Djinn no **Modo Standby**, podes recuperar a habilidade para invocar.

Alcance de Espíritos Invocados

Os espíritos invocados alcançam todos os inimigos. Quando moves o cursor com o + Controlo para seleccionar um inimigo para o espírito atacar, o cursor move-se por entre os inimigos como mostra a figura à direita. Faz isto para escolher de quem dos inimigos afectados, aquele que mais dano vai sofrer.



DICA RÁPIDA! Depois de Invocar
Os Djinn habituados a invocar um espírito, passam para a recuperação depois de invocarem. Os Djinn em recuperação voltam a ficar automaticamente definidos a uma personagem depois de um turno de batalha terminar ou de se caminhar no mapa-mundo ou masmorra. Um som avisa-te quando um Djinni passar de Recuperação para DEFINIDO enquanto a equipa caminha.

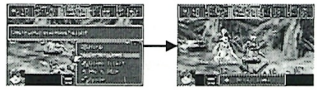
Espíritos para Invocar

Existem muitos diferentes tipos de espíritos que os membros da tua equipa podem invocar. Quando o número de Djinn em standby aumenta, vais poder invocar mais espíritos.

Nome do Espírito	Djinn necessário	Descrição
VENUS	1 Djinni Terra	Um espírito da Terra
MARS	1 Djinni Fogo	Um espírito do Fogo
RAMSES	2 Djinni Terra	Um guardião faraó imortal
KIRIN	2 Djinni Fogo	Um espírito em chamas

COMANDO DE BATALHA | **Item**

Podes usar alguns itens que carregas durante a batalha. Primeiro escolhe o item que vais usar e pressiona o Botão A. Depois, selecciona o alvo em que queres usar o item. Dependendo no item, o alvo pode ser uma equipa ou um inimigo. Depois de escolheres o alvo, pressiona o Botão A para confirmar.



DICA RÁPIDA! Nem todos os itens podem ser usados em batalha!
No **Ecrã de Selecção de Itens**, os itens que aparecem a amarelo não podem ser usados. Os nomes dos itens usáveis aparecem a branco.

COMANDO DE BATALHA | **Defender**

Podes diminuir os danos que sofres de um ataque do inimigo defendendo. Selecciona o comando DEFEND com o + Controlo, e pressiona o Botão A. Quando a personagem tiver o HP fraco, ou quando não há nada a fazer, deves usar o DEFEND.

A ARENA

Vai para a Arena para combater muitos monstros ou para desafiar uma equipa de amigos. Não podes usar o **Menu Pausa** ou a **Função Dormir** no **Modo Arena**.

Consulta toda a informação necessária antes de jogares uma BATALHA LINKED.

Entrar na Arena

Primeiro escolhe BATTLE no **Menu Start**. Vais depois poder ver o **Ecrã de Selecção de Ficheiro**. Usa o + Controlo para seleccionar um ficheiro de dados para usar na arena e pressiona o Botão A. Depois de seleccionares o ficheiro, vais entrar na **Sala de Espera**.

Recepção
Fala com a rapariga nesta mesa para entrar na batalha.

Círculo do Gladiador

Vem para aqui para voltares ao Menu Start.

Este ícone mostra a lista de melhores séries de vitórias que gravas-te na arena.

Fala com esta pessoa para receber o mesmo tratamento que recebes num Santuário.

Fala com esta pessoa para saberes quantas BATALHAS com MONSTROS já ganhas-te.

Recordes das Batalhas de Conexão
Fala com ele da frente da mesa para saberes o teu total de vitórias. Fala com ele da esquerda da mesa para saberes a tua participação mais longa.

BATALHA COM MONSTROS — Um Jogador

Se te aproximares da recepção sem antes fazer o link com outro Game Boy Advance, podes entrar na Batalha com Monstros. Fala com a rapariga ao balcão e escolhe YES (Sim) para entrar. Escolhe NO (Não) para cancelar. Quando estiveres pronto para entrar na batalha, vai para o Círculo do Gladiador que fica no lado direito do balcão. Depois de entrares no Círculo do Gladiador, a porta da frente abre e combate começa.

As Batalhas com Monstros funcionam da mesma forma que as da tua aventura.

Quando a Batalha com Monstros termina, voltas à sala de espera. Depois de ganhares uma Batalha com Monstros, tens a opção de passares à batalha seguinte. Escolhe YES (Sim) para continuar a batalha ou pressiona o Botão B para cancelar. Se perderes uma batalha, a Batalha com Monstros termina.

Informação de Batalhas com Monstros

- Nas Batalhas com Monstros só aparecem monstros que já tenhas encontrado na aventura.
- Quando sais depois de uma batalha, o HP e o PP da tua equipa voltam ao máximo. Eles não voltam ao máximo se continuares uma batalha.
- Podes continuar as Batalhas com Monstros até todos os membros da equipa morrerem.
- Nas Batalhas com Monstros não recebes moedas nem experiência.

BATALHA DE CONEXÃO — Um Jogador

Quando conectado com outro Game Boy Advance, podes começar batalhas para um jogador ou dois jogadores na mesa da recepção. Se o teu oponente aceitar o pedido para uma batalha, a luta começa. Quando estiveres pronto para entrar em combate, vai para o círculo no lado direito da mesa da recepção. Quando ambos os jogadores estiverem nos seus círculos, a porta abre-se e o combate começa.

Combater outro membro da equipa é o mesmo que combater os monstros no jogo. Ao início de cada turno, os jogadores introduzem os seus comandos, e a acção para esse turno começa. Quando a batalha termina, voltas para a sala de espera.

Se o Cabo Link™ do Game Boy Advance não estiver correctamente conectado, só estarão disponíveis as Batalhas com Monstros.

Os resultados das Batalhas de Conexão são gravados automaticamente. Podes consultar estes resultados no Contador de Batalhas de Conexão. Tens que te aproximar do contador sempre que quiseres começar uma Batalha de Conexão.

Informação de Batalhas de Conexão		A personagem mais à direita não vai poder lutar

- Nas Batalhas de Conexão podem participar equipas com um máximo de três membros.
- Nas Batalhas com Monstros não recebes moedas nem experiência.
- Depois de um jogador introduzir todos os seus comandos, o outro jogador tem que introduzir os comandos dentro de 15 segundos, senão todas as personagens ficam com o comando DEFEND.

SUMMONS

ÍCONE	NOME	DJINN NECESSÁRIO
	VENUS	1 TERRA
	RAMSES	2 TERRA
	CYBELE	3 TERRA
	?	?
	MERCURY	1 ÁGUA
	NEREID	2 ÁGUA
	NEPTUNE	3 ÁGUA
	?	?

ÍCONE	NOME	DJINN NECESSÁRIO
	MARS	1 FOGO
	KIRIN	2 FOGO
	TIAMAT	3 FOGO
	?	?
	JUPITER	1 VENTO
	ATALANTA	2 VENTO
	PROCNE	3 VENTO
	?	?

PERSONAGENS E LISTA DE CLASSES

ISSAC

CLASSE	DJINN
SQUIRE	-
KNIGHT	1 TERRA
GALLANT	4 TERRA
SWORDSMAN	1 ÁGUA
DEFENDER	2 ÁGUA
CAVALIER	4 ÁGUA
APPRENTICE	1 VENTO
ILLUSIONIST	2 VENTO
ENCHANTER	4 VENTO
BRUTE	1 FOGO
SAVAGE	2 FOGO
BARBARIAN	4 FOGO

IVAN

CLASSE	DJINN
WIND SEER	-
MAGICIAN	2 VENTO
MAGE	4 VENTO
SEER	1 TERRA
DIVINER	2 TERRA
SHAMAN	4 TERRA
PILGRIM	1 FOGO
WANDERER	2 FOGO
ASCETIC	4 FOGO
HERMIT	1 ÁGUA
ELDER	2 ÁGUA
SCHOLAR	4 ÁGUA

GARET

CLASSE	DJINN
GUARD	-
SOLDIER	2 VENTO
WARRIOR	4 VENTO
SWORDSMAN	1 TERRA
DEFENDER	2 TERRA
CAVALIER	4 TERRA
APPRENTICE	1 FOGO
ILLUSIONIST	2 FOGO
ENCHANTER	4 FOGO
BRUTE	1 ÁGUA
SAVAGE	2 ÁGUA
BARBARIAN	4 ÁGUA

MIA

CLASSE	DJINN
WATER SEER	-
SCRIBE	2 VENTO
CLERIC	4 VENTO
SEER	1 TERRA
DIVINER	2 TERRA
SHAMAN	4 TERRA
PILGRIM	1 FOGO
WANDERER	2 FOGO
ASCETIC	4 FOGO
HERMIT	1 ÁGUA
ELDER	2 ÁGUA
SCHOLAR	4 ÁGUA

Tenta combinações diferentes de Djinni para obter novas classes!

LISTA de DJINNI

ELEMENTO	NOME	EFEITOS DE DEFINIÇÃO	HABILIDADES EM COMBATE
TERRA	FLINT	HP+8,PP+4,ATK+3	Golpe rápido
	GRANITE	HP+9,DEF+2,AGL+2,LUCK+1	Reduz os danos
	QUARTZ	HP+10,PP+3,AGI+3	Renasce uma personagem
	VINE	HP+12,PP+4,DEF+3,LUCK+1	Diminui a Agilidade do inimigo
	SAP	HP+10,ATK+3,LUCK+1	Rouba HP ao inimigo
	?	?	?
	?	?	?
ÁGUA	FIZZ	HP+9,PP+4,DEF+3	Recupera HP
	SLEET	HP+12,ATK+3,LUCK+1	Diminui o Ataque do inimigo
	MIST	HP+11,ATK+4	Adormece o inimigo
	SPRITZ	HP+8,PP+4,AGL+3	Recupera HP da Equipa
	HAIL	HP+9,ATK+4,LUCK+1	Diminui a Defesa do inimigo
	?	?	?
	?	?	?

FOGO	FORGE	HP+10,ATK+2,AGL+2,LUCK+2	Aumenta o Ataque da Equipa
	FEVER	HP+12,ATK+3,LUCK+1	Iilude os Inimigos
	CORONA	HP+12,EP+3,DEF+3,LUCK+1	Aumenta a Defesa
	SCORCH	HP+8,ATK+3	Espanta um Inimigo
	EMBER	HP+9,PP+4,ATK+2,AGL+2	Recupera o PP da Equipa
	?	?	?
	?	?	?
VENTO	GUST	HP+9,ATK+2,AGL+2	Ataque de Vento repetitivo
	BREEZE	HP+12,PP+5,DEF+2,LUCK+1	Resistência Elementar sobe
	ZEPHYR	HP+11,PP+3,AGL+2,LUCK+1	Aumenta a Agilidade da Equipa
	SMOG	HP+9,ATK+3	Iilude Inimigos
	KITE	HP+8,PP+4,AGL+3	Usa dois turnos
	?	?	?
	?	?	?

SINERGIA DIPONIVEL FORA DE BATALHA

Usa os Botões L e R para criar atalhos para qualquer das Sinergias. Consulta o capitulo "Viajando pelas Terras"

ICONE	NOME	EFEITO	PP USADO
	MOVE	Move um objecto	2
	RETREAT	Regressa à entrada da masmorra	6
	MIND READ	Lê a mente de alguém	1
	FORCE	Projecta uma onda de ataque	2
	LIFT	Levanta objectos pesados	2
	REVEAL	Revela objectos escondidos	1
	CLOAK	Esconde-te nas sombras	1
	HALT	Pára um objecto em movimento	2
	CARRY	Levanta e move objectos leves	2
	CATCH	Agarra objectos leves	1
	GROW	Cresce a videira	4
	WHIRLWIND	Afasta folhas	5
	FROST	Congela poças em colunas de gelo	5
	DOUSE	Solta pequenos fogos e tornados	5
	CURE	Recupera 70 HP	3
	CURE WELL	Recupera 150 HP	7
	POTENT CURE	Recupera 300 HP	10
	PLY	Recupera 100 HP	4
	PLY WELL	Recupera 200 HP	8
	PURE PLY	Recupera 1000 HP	12
	WISH	A equipa recupera 80 HP	9
	WISH WELL	A equipa recupera 160 HP	13
	PURE WISH	A equipa recupera 400 HP	20
	REVIVE	Revive um membro da equipa	15
	CURE POISON	Cura um membro envenenado	2
	AVOID	Reduz o encontro com inimigos	5

USAR O CABO LINK DO GAME BOY ADVANCE

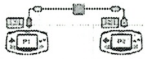
Aqui está toda a informação que precisas para fazer a ligação de dois sistemas Game Boy Advance.

Equipamento Necessário

Sistemas Game Boy Advance:.....Um por jogador
Cassetes de Jogo:.....Um por jogador
Cabos Link Game Boy Advance:.....Um cabo

Instruções de Ligação

1. *Certifica-te que os Interruptores de Energia estão ambos desligados (OFF), depois introduz as cassetes de jogo na ranhura de jogo.*
2. *Conecta o Cabo Game Link no Conector de Extensão Externa (EXT) em cada um dos sistemas.*



- *Jogador Um será aquele que tiver a parte mais pequena do cabo conectado no sistema.*

Resolução de Problemas

Podes ser incapaz de transferir informação ou de experimentar mau funcionamento em qualquer das situações seguintes:

- *Quando estiveres a usar quaisquer outros cabos além dos cabos Game Link do Game Boy advance.*
- *Quando qualquer cabo Game Link não estiver totalmente introduzido em qualquer sistema de jogo.*
- *Quando qualquer cabo Game Link for removido durante a transferência de informação.*
- *Quando estiverem ligados mais do que dois sistemas de jogo.*
- *Quando qualquer cabo Game Link estiver incorrectamente ligado a qualquer sistema de jogo.*

Nintendo®